SNSP-FZ-NOE



F-ZERO™

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

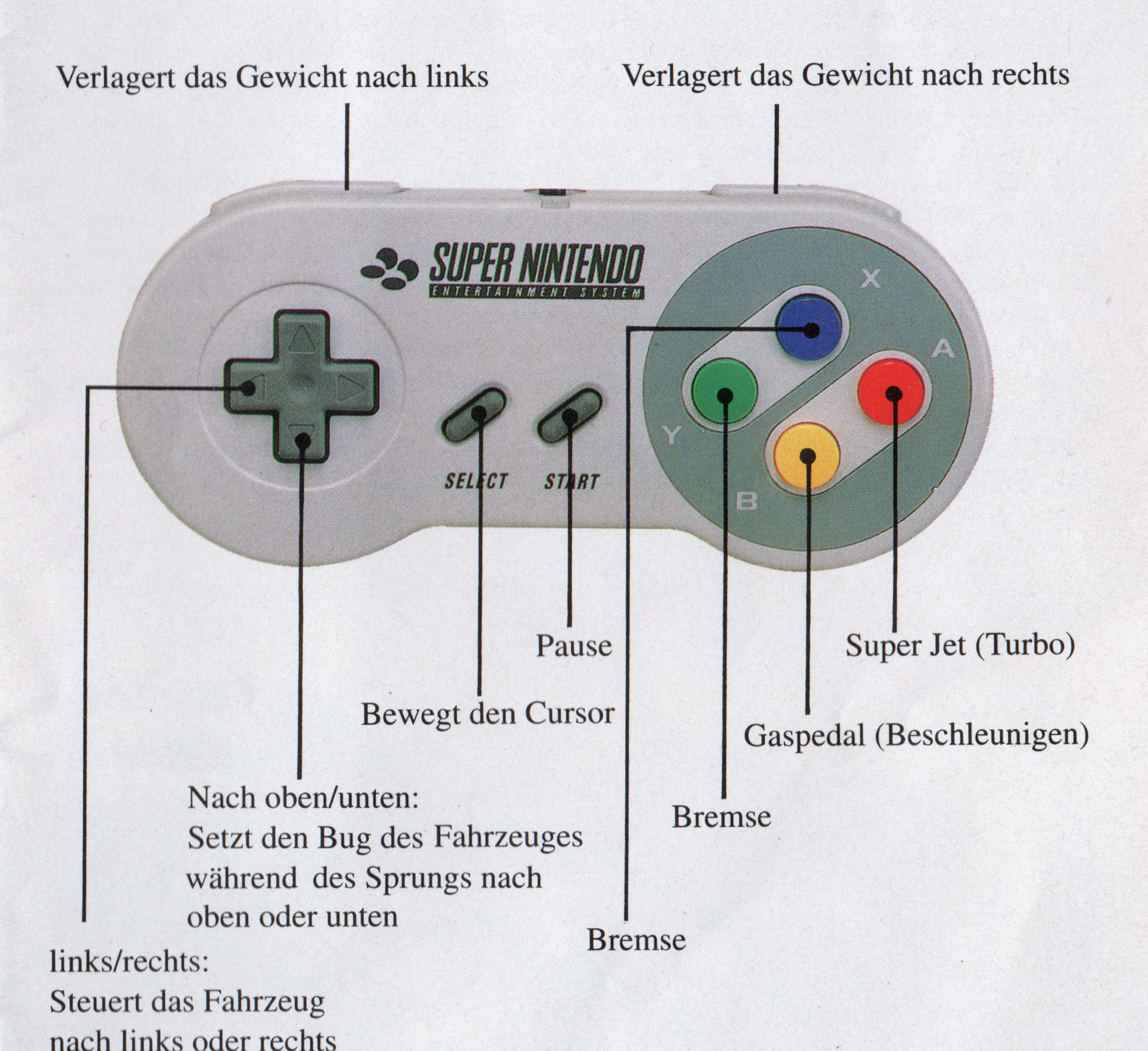
Vielen Dank, daß Du die F-ZERO™ Spielkassette für unser SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™ ausgewählt hast.

Bitte lies dieses Anleitungsheft sorgfältig, um die richtige Handhabung Deines neuen Spieles zu garantieren. Bitte hebe dieses Heft zum späteren Nachschlagen auf.

INHALTSVERZEICHNIS

CONTROLLER-FUNKTIONEN

Eine detaillierte Beschreibung der Controller-Funktionen findest Du auf den Seiten 5 und 6.



Diese Spielkassette beinhaltet eine Funktion zum Speichern der Rennzeiten. Wenn der POWER oder RESET Schalter wiederholt an- und ausgeschaltet wird, können gespeicherten Daten gelöscht werden.

WAS IST F-ZERO?

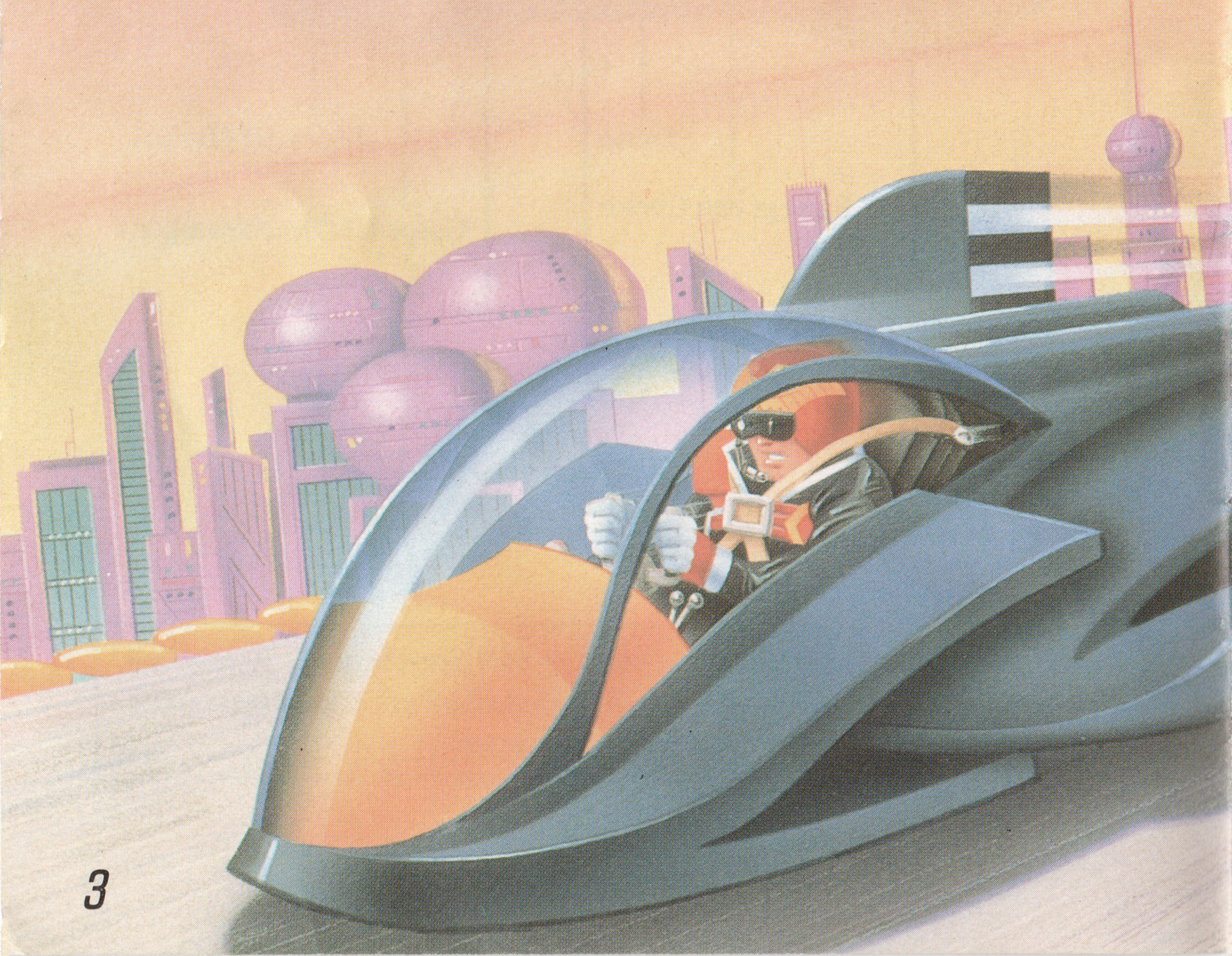
In der letzten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurde die Menschheit von der Furcht erfaßt, von Außerirdischen angegriffen zu werden, weil sie außerirdische Raumfahrzeuge, z. B. UFOs (Unbekannte Flugobjekte) gesehen hatten. Den heutigen Menschen erscheint dies nun wie ein Märchen.

Wir schreiben jetzt das Jahr 2560, und aufgrund der zahllosen Begegnungen der menschlichen Rasse mit außerirdischen Lebensformen im ganzen Weltraum, hat sich der soziale Rahmen der Erde zu kosmischen Verhältnissen erweitert. Handel, Technologietransfers und kultureller Austausch werden nun auf interplanetarischer Basis ausgeübt.

Die Multibillionäre, die ihren enormen Reichtum durch intergalaktischen Handel erlangten, sehnten sich nach neuer Unterhaltung für ihr faules Leben, obwohl sie mit ihrem reichen Lebensstil zufrieden sein könnten. Ihren Wünschen wurde in einem neuen Projekt entsprochen, das auf der scheinbar einfachen Frage basierte: “Warum veranstalten wir keinen Wettkampf, vergleichbar mit dem F-1 Rennen, das einmal vor hunderten von Jahren auf der Erde stattfand, mit galaktischen Ausmaßen?”.

Sofort begeisterte sich jeder für diese Idee. Reiche Kaufleute von Städten oder von kleinen Planeten mit fast unbewohnbarer Umwelt investierten ihren Reichtum in den Bau der Rennbahnen.

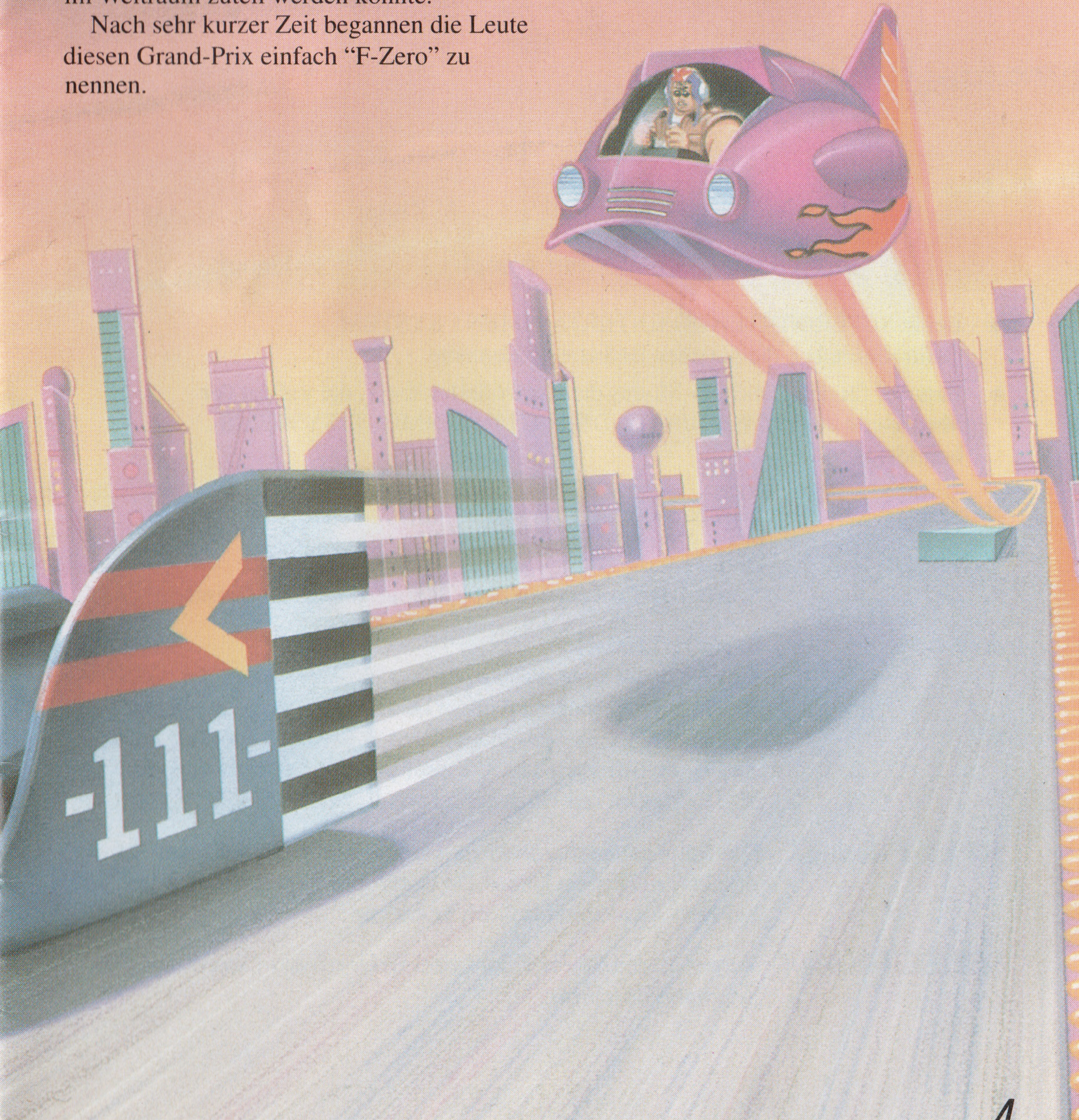
Diese Rennbahnen wurden in Höhen von bis zu 300 Fuß über dem Erdboden errichtet und von Antigravitations-Führungsträgern an beiden Seiten der Bahn begrenzt.

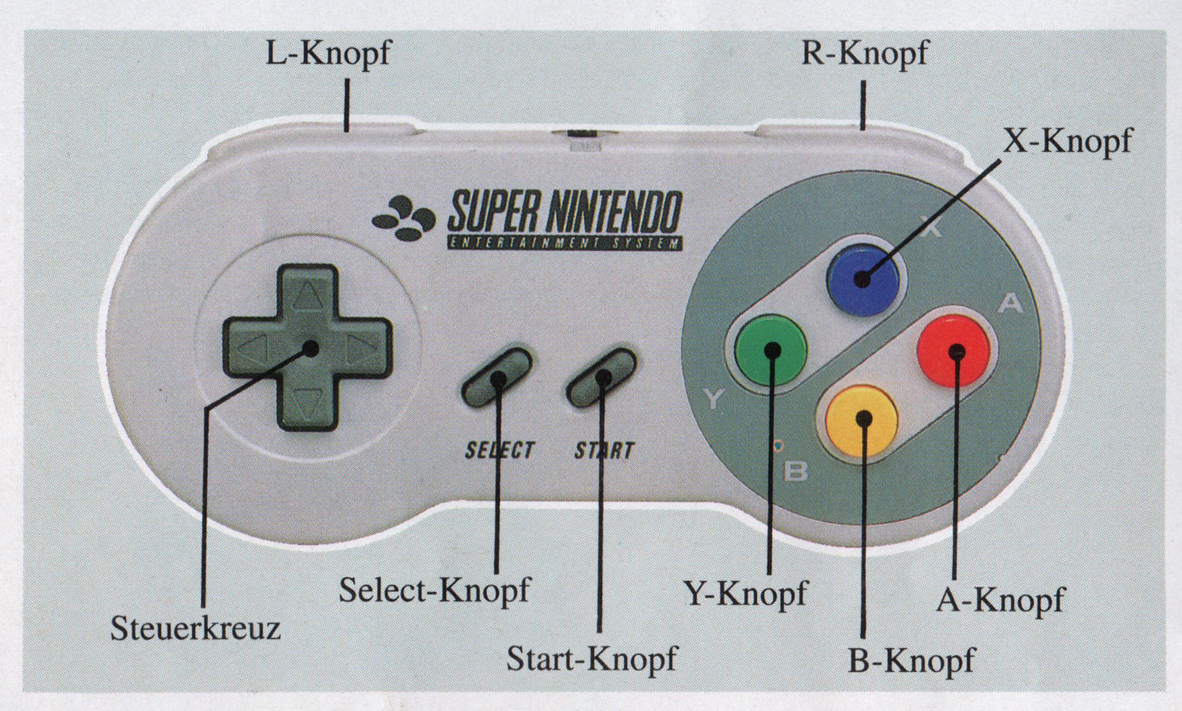


Für die Rennwagen, die für diese Bahnen entwickelt wurden, setzte man die allerneuesten Technologien ein. Sie hatten keine Räder, sondern konnten über der Rennbahn schweben.

Als das erste Grand-Prix Rennen stattfand, waren die Leute über die Gefahren des Wettkampfes entsetzt. Die Veranstalter hatten während dem Bau mehrere Hindernisse und Fallen entlang der Rennbahn errichtet. Aber mit der Zeit gewöhnten sich die Leute an diese Gefahren und verlangten bald sogar noch Aufregenderes für die Rennen. Im Laufe der Zeit bedeutete das Gewinnen dieses Rennens die größte Ehre, die jemandem im Weltraum zuteil werden konnte.

Nach sehr kurzer Zeit begannen die Leute diesen Grand-Prix einfach "F-Zero" zu nennen.





- Beide SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Controller haben die gleichen Bedienungselemente.
- Benutze für den Ein-Spiel-Modus die Controllerbuchse 1, die sich an der Vorderseite des SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEMS befindet.

B-Knopf Gaspedal (Beschleunigen)

Y-Knopf Bremse
Sowohl der X- als auch der Y-Knopf dienen als Bremse.

A-Knopf Super Jet (Turbo)
Der Super Jet kann nur benutzt werden, wenn eines der "SSS"-Zeichen in der unteren rechten Bildschirmecke grün leuchtet. Benutze den Super Jet, indem Du den B-Knopf gedrückt hältst und zusätzlich noch den A-Knopf benutzt. Du wirst ungefähr vier Sekunden mit Höchstgeschwindigkeit fahren.

START-Knopf Das Spiel kann unterbrochen werden, indem Du den Start-Knopf drückst. Außerdem kannst Du damit gewählte Einstellungen auf dem Auswahlbildschirm bestätigen.

SELECT-Knopf Verwende den Select-Knopf zum Bewegen des Cursors auf dem Auswahlbildschirm.

STEUERKREUZ

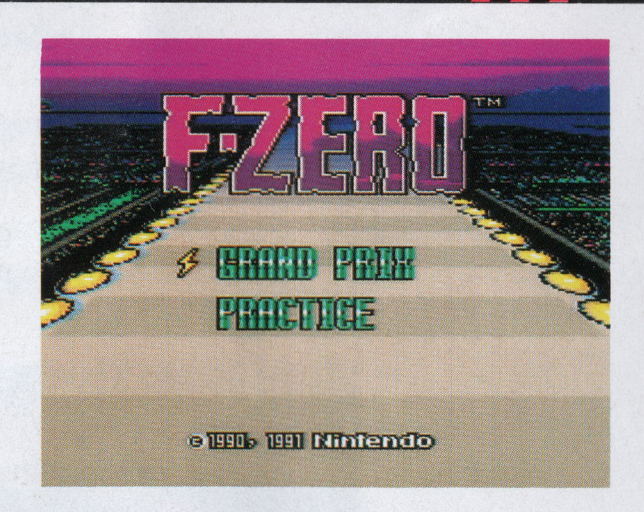
Links/Rechts	Links-/Rechtssteuerung
Nach oben	Setze den Bug des Fahrzeuges nach unten, um Deine Sprünge zu verlängern
Nach unten	Setze den Bug des Fahrzeuges nach oben, um Deine Sprünge zu verkürzen.



L-Knopf	Verschiebt das Gewicht, indem der Mittelpunkt der Schwerkraft nach links gerückt wird.
R-Knopf	Verschiebt das Gewicht, indem der Mittelpunkt der Schwerkraft nach rechts gerückt wird. (Dadurch kannst Du sehr gut leichte Richtungsänderungen vornehmen. Wenn Du in einer Kurve das Gewicht verlagerst, wirst Du so viel schneller wieder auf eine Gerade kommen!)

Diese Spielkassette beinhaltet eine Funktion zum Speichern der Rennzeiten etc. Wenn der POWER- oder RESET-Schalter wiederholt an- und aus geschaltet wird, können gespeicherte Daten gelöscht werden.

Lege die Spielkassette in das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM und schalte den POWER-Schalter an. Das rechts abgebildete Titelbild wird erscheinen. Zuerst mußt Du den Spielmodus (GRAND PRIX oder PRACTICE) wählen, indem Du den SELECT-Knopf oder nach oben oder unten auf dem Steuerkreuz drückst. Zur Bestätigung kannst Du wahlweise den START-, A- oder B-Knopf betätigen.



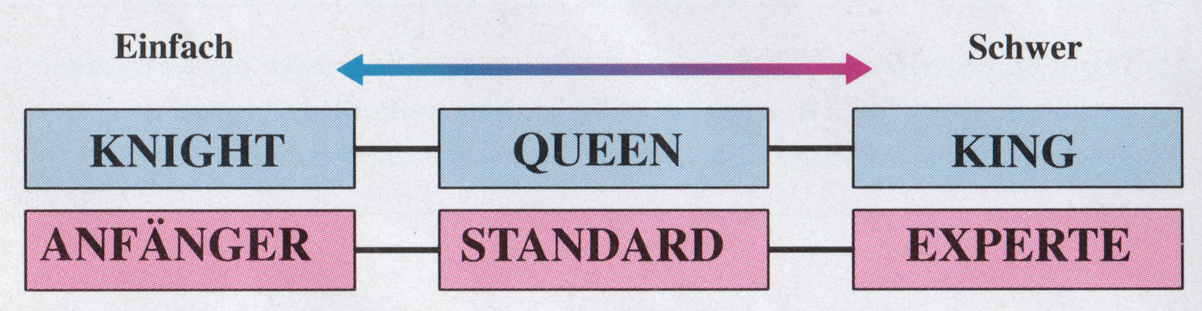
GRAND PRIX

Bewege den Cursor, um Dir ein Fahrzeug auszuwählen. Wenn Dir die Eigenschaften (mehr zu den Einzelheiten der einzelnen Fahrzeuge findest Du auf den Seiten 14 - 17) nicht zusagen, entscheide Dich für NO und Du kannst einen anderen Wagentyp anwählen. Wähle eine der Rennklassen (KNIGHT, QUEEN oder KING) und einen der Schwierigkeitsgrade (Anfänger, Standard oder Experte), indem Du den SELECT-Knopf oder das Steuerkreuz nach oben oder unten auf dem drückst.

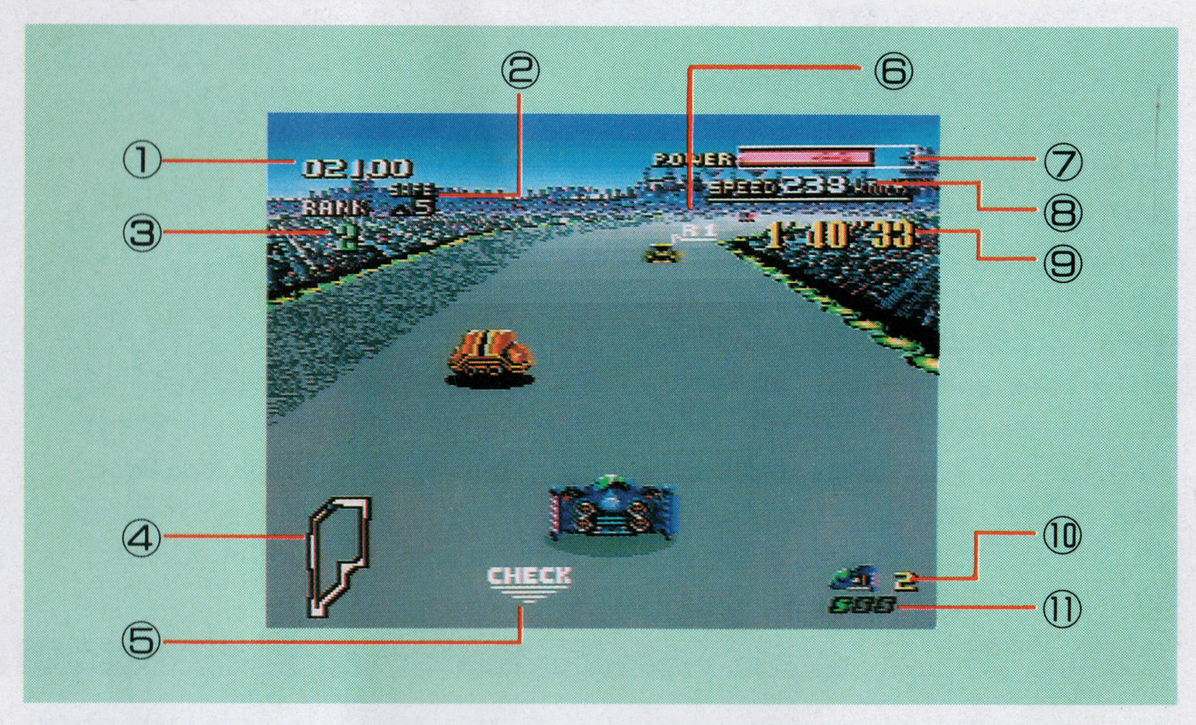




Die Schwierigkeitsgrade und Klassen sind wie folgt aufgeteilt:



➤ AUF DEM BILDSCHIRM



1. **Punkteanzeige**
   Hier wird Deine bisherige Gesamtpunktzahl angezeigt.
2. **Zielvorgabe**
   Wenn es Dir mißlingt, diese oder eine bessere Plazierung zu erreichen, wirst Du disqualifiziert.
3. **Plazierung**
   Dies ist die aktuelle Plazierung Deines Fahrzeuges. Wenn sie höher als die Zielvorgabe ist, dann wird die Zahl rot leuchten und ein Warnton erklingen.
4. **Rennstreckenverlauf**
   Der Punkt auf der Bahn ist die gegenwärtige Position Deines Fahrzeuges.
5. **CHECK-Zeichen**
   Dieses Zeichen bedeutet, daß Du von einem direkt hinter Dir fahrendem Wagen verfolgt wirst.
6. **Plazierung** der Gegner
   Hier wird die gegenwärtige Plazierung des Fahrzeuges vor Dir angezeigt.
7. **Antriebsenergie/Power**
   Diese Anzeige verringert sich jedesmal, wenn Du ein anderes Fahrzeug rammst oder gegen die Leitplanke prallst. Wenn Dein Energiestand unter eine gewisse Grenze fällt, dann verringert sich die Höchstgeschwindigkeit Deines Fahrzeuges. Sobald Du keine Energie mehr hast, dann ist Dein Fahrzeug nicht mehr in der Lage, weitere Zusammenstöße auszuhalten. Jede folgende Berührung mit einem anderen Fahrzeug oder der Leitplanke wird zu einer Explosion führen und Du wirst aus der Bahn geschleudert.
8. **Geschwindigkeitsanzeige**
9. **Rennzeitanzeige**
10. **Anzahl der Ersatzfahrzeuge**
11. **Super Jet (Turbo)**
    Wenn eines der “SSS”-Zeichen rechts unten in der Ecke grün leuchtet, kannst Du mit dem A-Knopf den Super Jet aktivieren. Im Verlauf eines Rennens ist es möglich, sich bis zu drei Super Jets anzusparen.

➤ AUFGEBEN



Wenn Du den Startknopf während des Spiels drückst, dann wird das Spiel unterbrochen. Wenn Du keine Siegchance mehr siehst, kannst Du mit YES dieses Rennen abbrechen. Wählst Du NO, wirst Du das Spiel an der unterbrochenen Stelle wieder aufnehmen. (Mit dem Steuerkreuz entscheidest Du Dich zwischen YES oder NO, mit dem Start-Knopf bestätigst Du die Wahl). Falls Du YES wünschtest und noch ein Ersatzfahrzeug übrig hast, erscheint TRY AGAIN und END GAME. Wenn Du TRY AGAIN wählst, wirst Du die gleiche Strecke noch einmal von Anfang an fahren. Wenn Du END GAME drückst, kommst Du zum Titelbild zurück.

PRACTICE

Dies ist ein Übungsspielmodus, der sieben der Rennbahnen des GRAND PRIX Modus' enthält. Nachdem Du Dein Fahrzeug ausgesucht hast, wählst Du das gegnerische Fahrzeug mit dem Du um die Wette fahren willst. Wenn Du mit keinem Fahrzeug um die Wette fahren möchtest, dann wählst Du "NO RIVAL". Kein anderes Fahrzeug als das des Gegners, den Du gewählt hast, wird in diesem Modus erscheinen. Das Spiel beginnt, sobald Du die passende Rennbahn mit dem SELECT-Knopf oder dem Steuerkreuz ausgewählt hast. Nachdem Du fünf Runden gefahren bist, wirst Du Deine Rundenzeit, Gesamtzeit und die fünf besten Deiner bisherigen Streckenzeiten sehen. Danach kannst Du das gleiche Rennen nochmals probieren, das gegenwärtige Spiel beenden, eine neue Rennstrecke wählen, ein anderes Fahrzeug oder einen anderen Gegner aussuchen.



REKORDE

Wenn Du einen neuen Rekord im GRAND PRIX oder PRACITCE Modus aufstellst, dann wird dieser Bildschirm erscheinen. Hier werden von allen 15 Rennstrecken die besten zehn Zeiten gespeichert und angezeigt. Rot unterstrichene sind die GRAND PRIX Rekorde und Grün unterstrichen die PRACTICE Rekorde. Die Zeiten werden automatisch gespeichert, wenn die Rundenzeiten, nachdem die Strecke beendet ist, bisherige Bestzeiten in den Schatten stellen. Wenn zwischenzeitlich der Reset-Knopf des SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM betätigt wird, dann wird die Zeit nicht gespeichert. Um alle Rekorde in jeder Strecke zu löschen, drücke den SELECT-Knopf auf dem RECORDS Bildschirm. Dieser wird die Frage “ERASE? YES/NO” anzeigen. Wähle YES und drücke den START-KNOPF. (Die Rekorde werden von dem batterieunterstützten Speicher der Spielkassette gespeichert, auch wenn das Control Deck ausgeschaltet wird.)



OFFIZIELLE REGELN DES F-ZERO

Dies sind die neun offiziellen Regeln des Grand Prix Rennens, die von dem F-Zero Vorstandskomittee festgelegt wurden. F-Zero Fahrer müssen diese Regeln beachten, wollen sie nicht disqualifiziert werden.

1. Das Ziel ist, jede Strecke zu beenden und dabei auf allen fünf Strecken einer Rennklasse einer der drei besten Fahrer zu sein.

2. Auf jeder einzelnen Strecke wetteifern die Fahrzeuge um die Plazierungen.

1.Runde	Beim Überschreiten der Ziellinie mußt Du unter den 15 Besten sein.
2.Runde	Du mußt mindestens den zehnten Rang erreicht haben.
3.Runde	Jetzt mußt Du schon bei den 7 Besten sein.
4.Runde	Am Ziel mußt Du mindestens Fünfter sein.
Letzte Runde	Du mußt unter den drei besten sein.

Wenn Du diese Bedingungen nicht erfüllst, dann wirst Du aus der Wertung genommen.

3. Wenn Du disqualifiziert wirst, aus der Bahn fliegst oder aufgibst, dann kannst Du diese Strecke nur dann nochmals wiederholen, wenn Du ein Ersatzfahrzeug übrig hast.
Merke: Zu Beginn des Grand Prix besitzt Du nur zwei Ersatzfahrzeuge. (Siehe Regel 4 des Punktesystems)

4. **Das Punktesystem**
Im Verlauf jedes einzelnen Rennens jeder Rennklasse erhalten die Fahrer die unten aufgeführten Punkte gemäß ihrer Plazierung am Ende jeder der ersten vier Runden.

1. Platz	**900 Punkte**
2. Platz	**600 Punkte**
3. Platz	**400 Punkte**
4. Platz oder niedriger	**200 Punkte**

(Die Fahrer erhalten keine Punkte, wenn sie die Zielvorgabe der Runde nicht erreichen. Siehe Regel 2.)

In der letzten Runde werden die Punkte wie folgt verteilt:

1. Platz	**2500 Punkte**
2. Platz	**1500 Punkte**
3. Platz	**1000 Punkte**

Ein zusätzliches Ersatzfahrzeug erhältst Du jedesmal, wenn Deine Gesamtpunktzahl 10.000, 20.000 oder 30.000 Punkte erreicht. Allerdings kannst Du maximal nur 5 Ersatzfahrzeuge behalten.

5. Super-Jet

Der Gebrauch des Super-Jets ist in der ersten Runde jeder Strecke nicht erlaubt, um die Wahrscheinlichkeit von Zusammenstößen am Beginn des Rennens zu verringern. Für jede beendete Runde erhalten die Fahrer die Möglichkleit einmal den Super-Jet einzusetzen. Es hängt allein vom Ermessen des Fahrers ab, an welcher Stelle der Strecke er den Super-Jet verwendet. Allerdings kannst Du Dir höchstens drei Stück für den späteren Gebrauch aufheben.

6. Es ist äußerst gefährlich, auf der Rennstrecke in die entgegengesetzte Richtung des Verkehrsflußes zu fahren. Wenn dies vorkommt, wird “REVERSE” angezeigt und ein Alarmsignal ertönt.



7. Abkürzungsfouls

Einige Abkürzungen sind erlaubt, z. B. darf man über Sprungschanzen aus der Bahn fliegen, um in Kurven Boden gut zu machen. Jedoch kann der offizielle Veranstalter eine extreme Abkürzung als Foul werten und Du kannst an jede beliebige Stelle zurückversetzt werden.



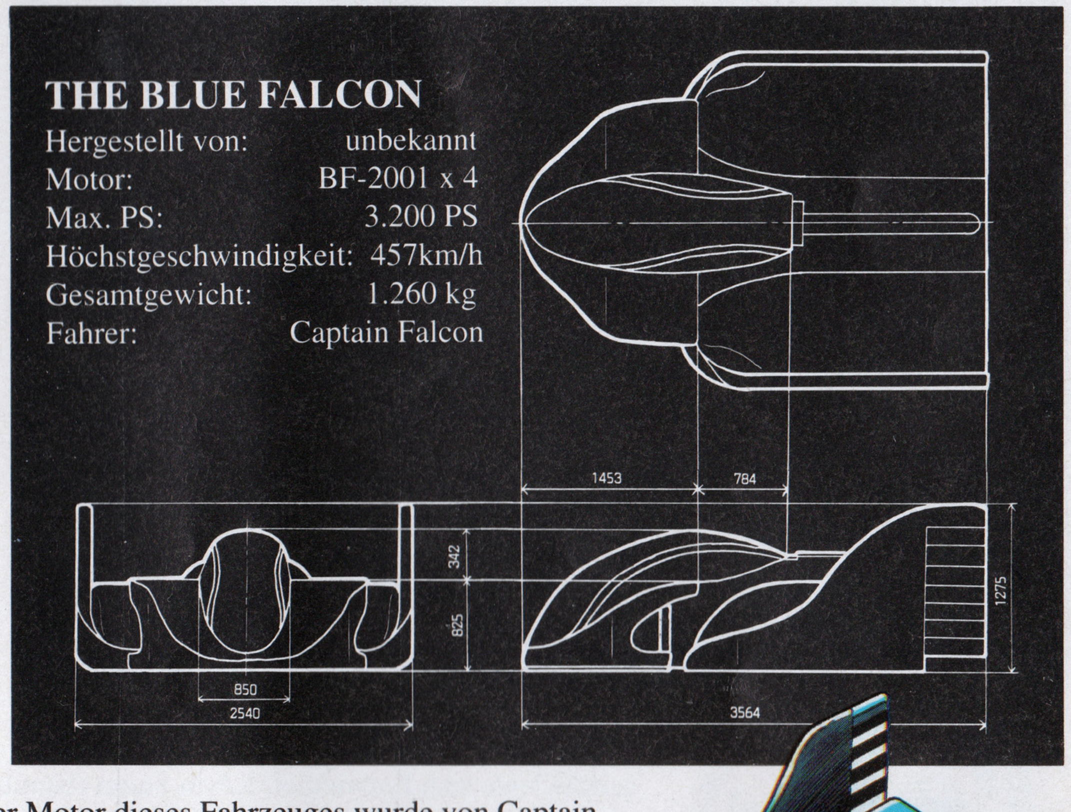
8. Energiekraftfeld

Jede Strecke besitzt eine Energiekraftfeld, bei dem Du durch Überfahren verlorene Energie wieder zurück gewinnen kannst. Der Energiebetrag, der auf Dein Fahrzeug übertragen wird, ist proportional zu der Zeit, die Du in dem Abschnitt verbringst. Um das Maximum an Energie zu erhalten, ist es ratsam das Kraftfeld langsam zu durchfahren.



9. Besondere Regelung in Bezug auf Regel 2:

Diese Regel ist auf die folgenden vier Fahrzeuge beschränkt: BLUE FALCON, GOLDEN FOX, WILD GOOSE und FIRE STINGRAY. Wenn eines dieser Fahrzeuge im Rennverlauf nicht auf den ersten 20. Plätzen landet, dann wird er vom Veranstalter sofort aus dem Rennen genommen.

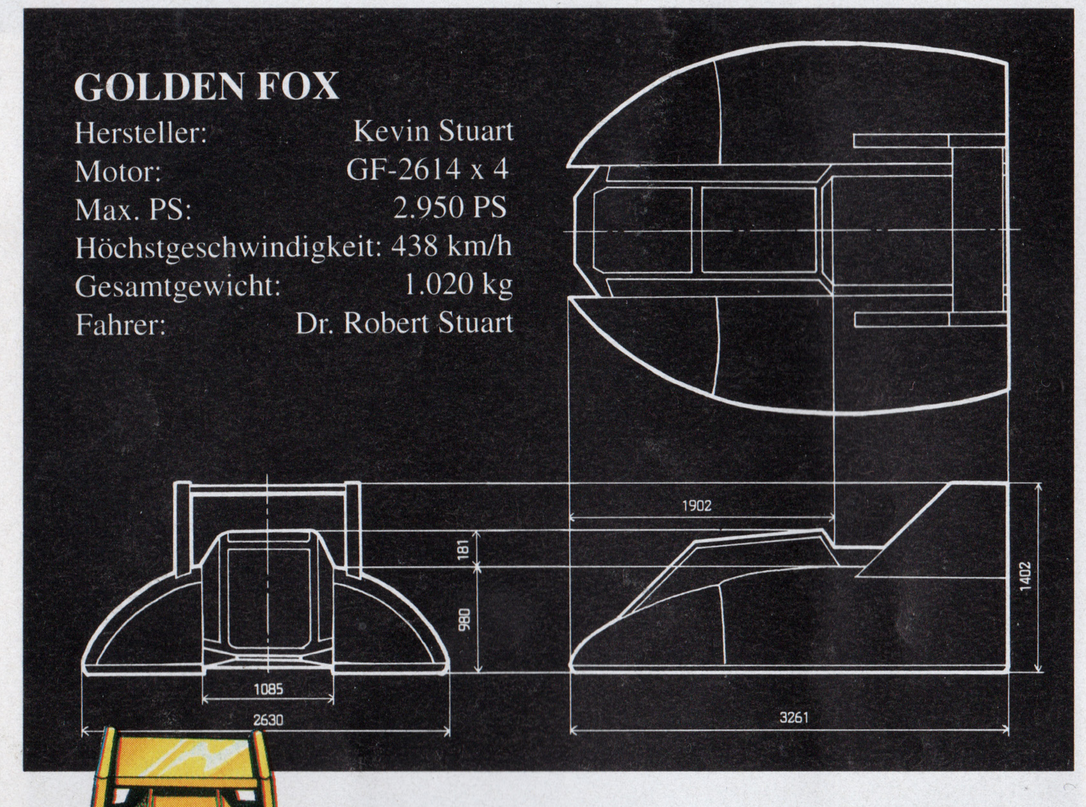


Der Motor dieses Fahrzeuges wurde von Captain Falcon getunt. Sogar Anfänger können mit nur wenig Übung dieses Fahrzeug geschickt fahren.



CAPTAIN FALCON

Aus Port Town. Alter: unbekannt. (Geschätzt Anfang 30.) Außer einem fähigen F-Zero Fahrer ist er ein berühmter und erfolgreicher Gangsterjäger. Über seine Vergangenheit weiß man nicht viel.



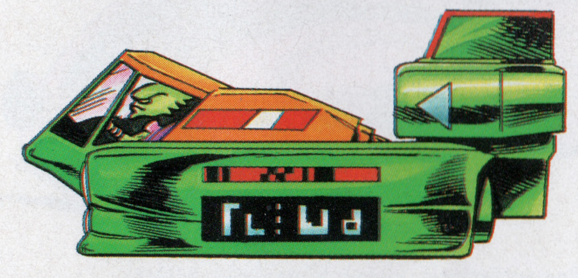
Während der Planung und dem Bau dieses Fahrzeuges legte sein Entwickler, Kevin Stuart (bereits verstorben), sein größtes Augenmerk auf die Beschleunigung. Als Ausgleich für seinen Energieverbrauch ist die Karosserie des Fahrzeuges äußerst leicht, um die G-Kraft auf der Streckenoberfläche zu verringern. Diese Eigenschaft erschwert es einen guten Mittelweg zwischen dem Umdrehungsmoment und der Motorkraft zu finden. Daraus resultiert ein schwieriges Kurvenverhalten. Es ist nicht zu leugnen, daß der Golden Fox bei Zusammenstößen schlecht abschneidet. Deshalb benötigen Fahrer dieses Fahrzeuges viel Geschick.

DR. STUART

Aus Mute City. Vollständiger Name: Robert Stuart
Alter: 31
Obwohl er als fähiger und angesehener Arzt ein angenehmes Leben führte, setzte er das Lebenswerk seines Vaters, dem Wissenschaftler Professor Kevin Stuart, als Teilnehmer am F-ZERO Grand Prix fort.

WILD GOOSE

Hersteller:	Sergeant Lipot
Motor:	ES-8302 x 3
Max. PS:	3.670 PS
Höchstgeschwindigkeit:	462 km/h
Gesamtgewicht:	1.620 kg
Fahrer:	Pico



Dieses Fahrzeug wurde entworfen, um auch sehr schwere Zusammenstöße zu überstehen. Mit seiner optimalen Panzerung ermöglicht es einen sehr rücksichtslosen Rennstil. Der Soldat, der Wild Goose entwarf, ist Stammesmitglied des Polipoto Stammes,die für ihren herausragenden Kampfgeist berüchtigt sind.



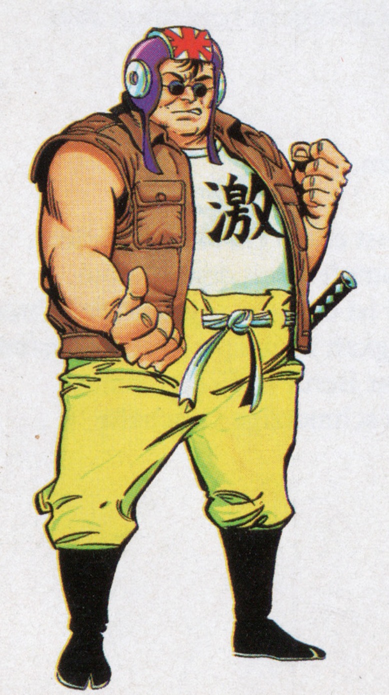
PICO

Vom Polipoto Stamm.
Alter: 34.
Gerüchten zufolge ist er ein ehemaliger Soldat, der in der Sonderkampfeinheit der Polipoto Armee arbeitete. Er ist ein sehr aggressiver Fahrer und seine Kaltblütigkeit ist die perfekte Ergänzung dazu. Sein offizieller Beruf ist F-Zero Fahrer, allerdings soll er in schmutzige Geschäfte verwickelt sein.

FIRE STINGRAY

Hersteller:	unbekannt
Motor:	RS-5025 x 2
Max. PS:	3.800 PS
Höchstgeschwindigkeit:	478 km/h
Gesamtgewicht:	1.960 kg
Fahrer:	Samurai Go

Dieses Fahrzeug hat zwei RS-5025 Motoren und ist der Stolz des Universums. Es hat eine schwere Karosserie und beschleunigt daher sehr langsam. Die Endgeschwindigkeit liegt aber höher als bei den anderen Fahrzeugen. Der gutgeplante Einsatz des Super-Jets ist der Schlüssel zum Siegertreppchen. Besonderheit: seine Kurvenstabilität.



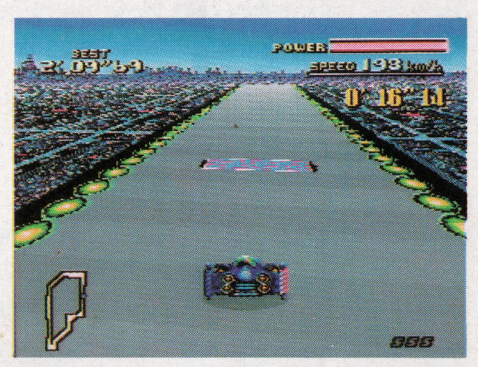
SAMURAI GOROH

Geburtsort: unbekannt (wahrscheinlich: Amerikaner, mit japanischer Abstammung)
Alter: unbekannt (Schätzungsweise: Anfang 40)
Er ist der Anführer einer abtrünnigen Diebesbande, die sich im Red Canyon versteckt hält. Es ist bekannt, daß er an dem Grand Prix unter einem Decknamen teilnimmt, und es gibt Gerüchte, sein Fahrzeug sei gestohlen.

Im F-Zero Grand Prix gibt es 15 Rennstrecken, die sich auf neun Planeten im ganzen Universum verteilt befinden. Die Beschreibungen unten sind für die sieben Rennstrecken, die es im PRACTICE Modus gibt.

1. MUTE CITY

Dies ist die größte Stadt auf allenWeltraumbündnisplaneten.Mute City blühte durch intergalaktischen Handel auf und hat mehr als 200 Mio. Einwohner. Ihr ursprünglicher Name ist Mutant City. Das Eröffnungsrennen aller drei Rennklassen des F-ZERO Grand Prix findet hier statt.



Knight League No.1

2. BIG BLUE

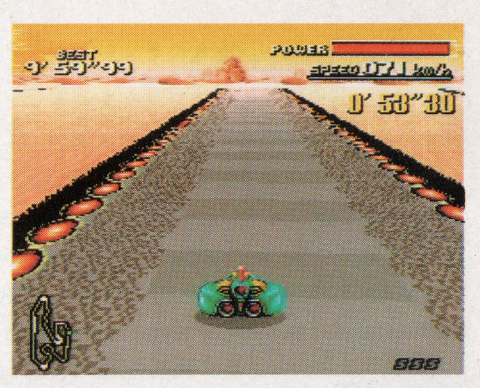
99 % der Oberfläche dieses Planeten sind mit Wasser bedeckt. Auf eine Ecke dieser Rennstrecke wurde ein besonderer Straßenbelag aufgetragen, der magnetische Felder aufhebt. Dort können die Piloten sehr leicht die Kontrolle über ihr Fahrzeug verlieren.



Knight League No.2

3. SAND OCEAN

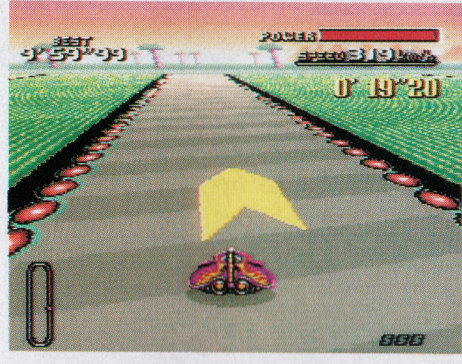
Die gesamte Oberfläche ist hier mit Dünen bedeckt. In früheren Zeiten lebten auf diesem Planeten primitive Tiere, heute findet man jedoch nur noch ihre versteinerten Überreste. Diese Rennstrecke erfordert gute Fahrtechniken. Sei in den scharfen Kurven vorsichtig und versuche der optimalen Spur zu folgen.



Knight League No.3

4. DEATH WIND

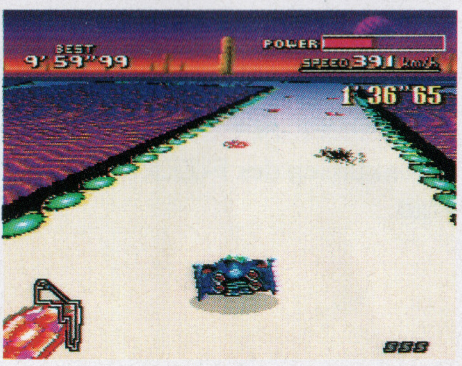
Der friedlichste Ort im ganzen Universum, ein Planet, wo der Wind scharf und ohne Unterbrechung weht. Obwohl diese Rennstrecke einfach gestaltet wurde, ist sie eng und aufgrund der heftigen Winde schwer zu befolgen. Oft hängt das Gewinnen oder Verlieren davon ab, wie geschickt sich die Fahrer bei den Beschleunigern nach vorne katapultieren können.



Knight League No.4

5. SILENCE

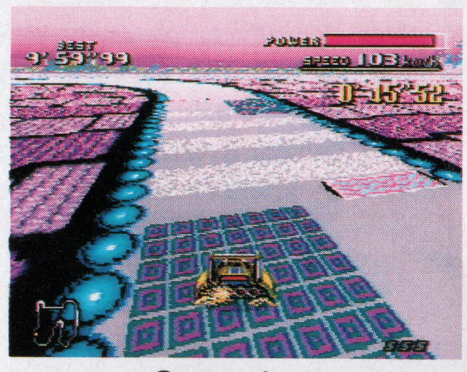
Ein wahrhaftig stiller Planet, wo kein einziger Laut zu hören ist. Als letzte Etappe der Knight League bestimmt, besteht diese Strecke zum größten Teil aus rechtwinkeligen Kurven. Sie ist ein wirklicher Test der Fahr-Techniken aller Fahrer.



Knight League No.5

6. WHITE LAND

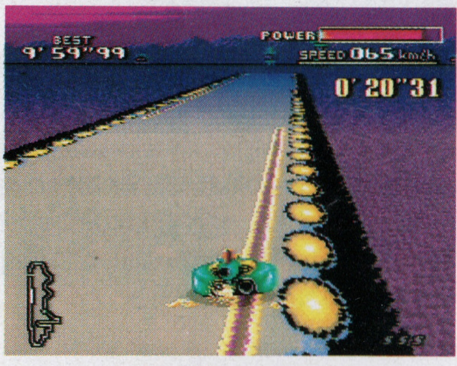
Von Kristallen bedeckt, ist dies der romantischste Planet des Universums. Die äußerst anspruchsvolle Strecke hat zwei Haarnadelkurven, die mit antimagnetischen Feldern beschichtet wurden. Zusätzlich gibt es nach unten gerichtete Magneten und Sprungschanzen.



Queen League No.4

7. PORT TOWN

Dies ist die Hafenstadt, die schon in längst vergangenen Zeiten ein Mittelpunkt des intergalaktischen Handels war. Sie ist bei den Fahrern als die technisch anspruchsvollste aller Strecken bekannt. Sowohl rechts- und linksgerichtete Magneten, Engpässe und andere Fallen, als auch eine Vielzahl von Kurven sind vorhanden.



King League No.3

WEGWEISER UND GEFAHREN

➤ Unebenheiten

Es gibt viele Arten von Unebenheiten, die Deinem Fahrzeug die Geschwindigkeit nehmen und seine Handhabung behinderen. Die Auswirkung der Unebenheiten ist bei jedem Fahrzeug, je nach dessen Eigenschaften, etwas anders. In einem Gebiet mit leichten Unebenheiten kannst Du durch Einsatz Deines Super-Jets die Geschwindigkeit fast beibehalten.

➤ Antigravitations-Führungsträger

Diese Leitplanke wurde installiert, um zu verhindern, daß die Fahrzeuge die Bahn verlassen und über den Rand stürzen.
Sei vorsichtig! Wenn Du sie berührst, dann wirst Du Energie verlieren.

➤ Landminen

Die Berührung einer dieser Minen verursacht einen hohen Energieverlust und oft verliert man dabei die Kontrolle über den Wagen. Da dies ein Gebiet mit großen Gefahren ist, solltest Du in diesen Minenfeldern sehr vorsichtig fahren.

➤ Sprungschanzen

Eine Sprungschanze wird Dein Fahrzeug hoch hinauf schleudern und Deine Geschwindigkeit noch erhöhen. Sei vorsichtig wenn Du in der Luft bist, da Du unbedingt wieder auf der Fahrbahn landen solltest. Wenn Du außerhalb der Leitplanken landest, verlierst Du Dein Fahrzeug.

➤ Nach unten gerichtete Magneten

Diese Magnete ziehen Dein Fahrzeug nach unten. Wenn Du in der Luft (nach der Fahrt über eine Sprungschanze) bist, wird Dein Sprung durch die Anziehung nur verkürzt. WARNUNG! Wenn Du versuchst über einen der Magnete zu fahren, bringst Du Dein Fahrzeug in direkten Kontakt mit der Bahnoberfläche, wodurch Du Geschwindigkeit und Energie verlierst.

➤ Links- und rechtsgerichtete Magneten

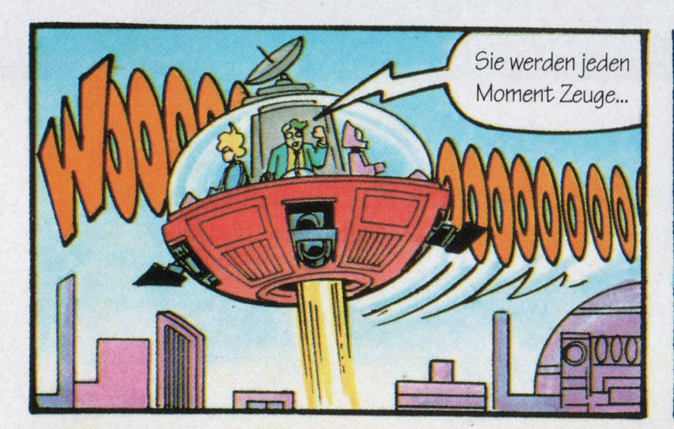
Diese Magnete versuchen Dich zur Seite in Richtung der Leitplanke zu ziehen. Passiere sie, indem Du in die entgegengesetzte Richtung lenkst.

➤ Magnetfelder

In diesen Feldern sind Magneten versteckt, die Deine Bodenhaftung beeinflussen.
Stell Dich auf die veränderte Fahrsituation ein!

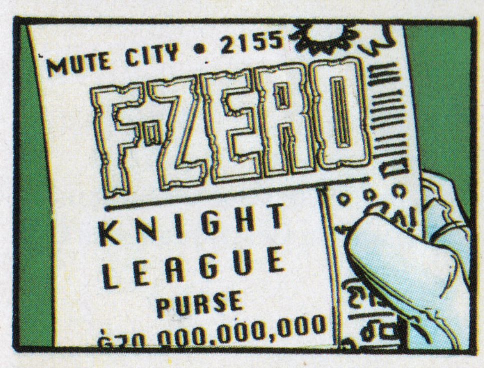
➤ Beschleuniger

Beim Überfahren der Pfeile wird Dein Fahrzeug durch eine sprunghafte Beschleunigung für kurze Zeit nach vorne katapultiert.


WOOOO
OOOOOOOO
Sie werden jeden Moment Zeuge...


des schnellsten und aufregendsten Rennens in der Geschichte der Galaxis sein ...


F-ZERO
Die Geschichte des Captain Falcon
©1990 Nintendo

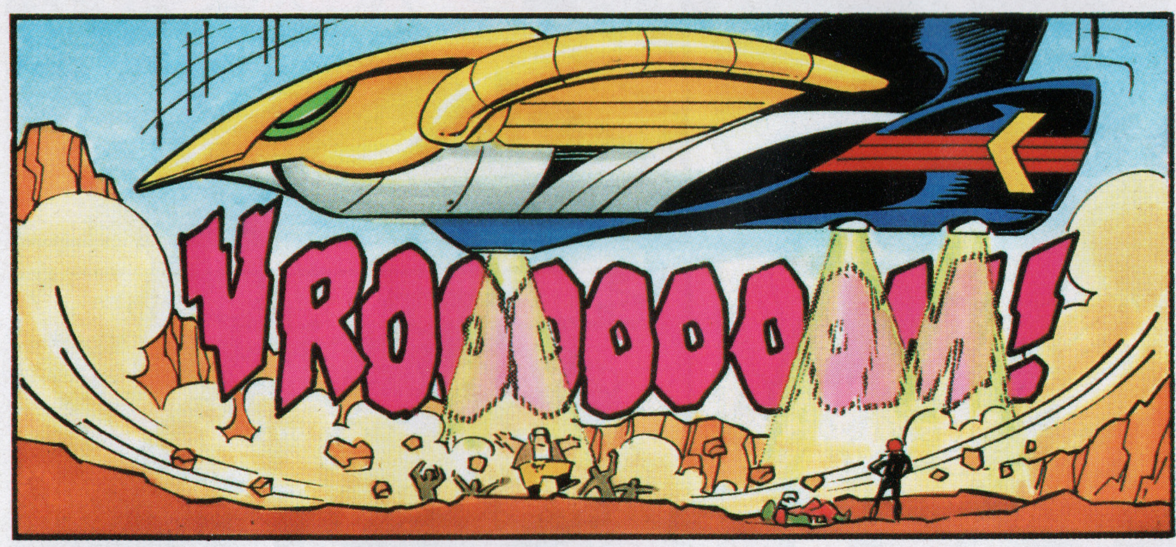
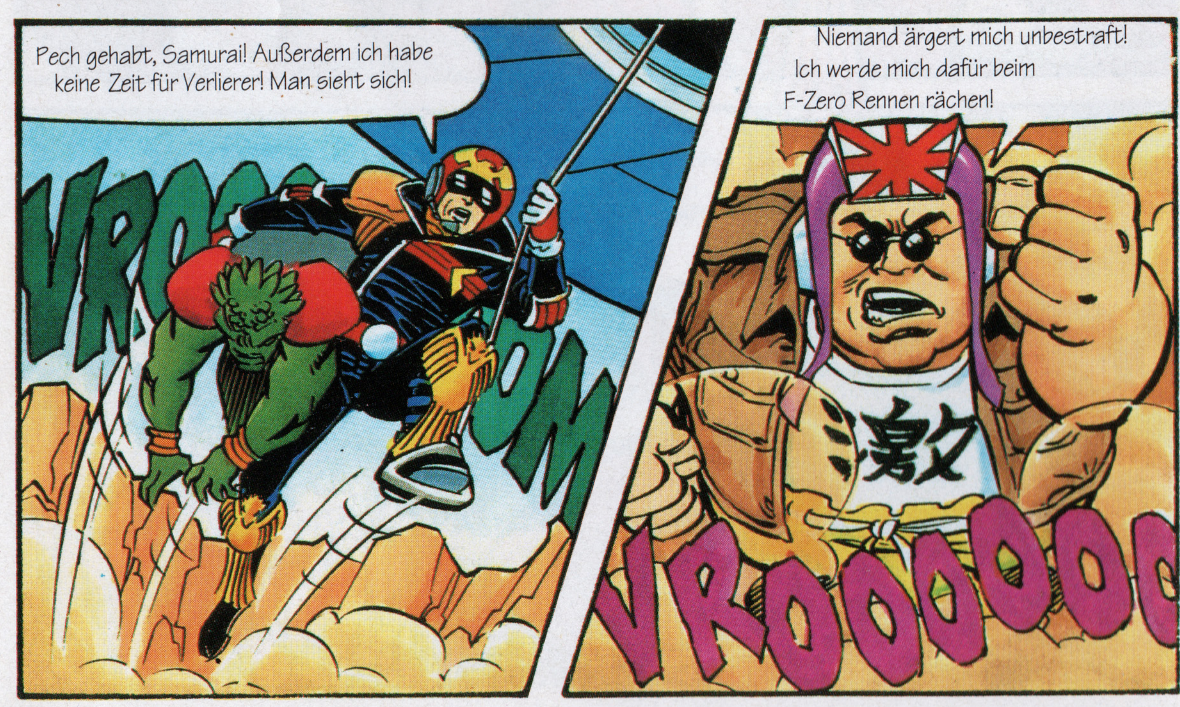

MUTE CITY • 2155
F-ZERO
KNIGHT
LEAGUE
PURSE

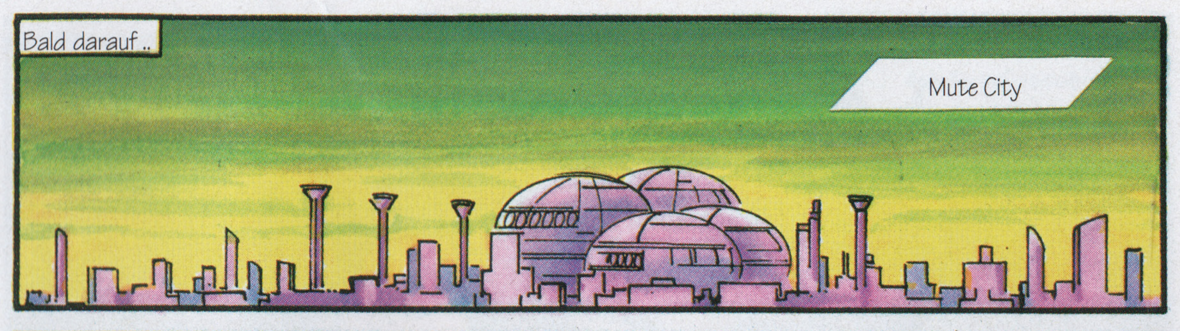

Captain Falcon! Das Rennen beginnt in wenigen Minuten!
Ich werde fertig sein ... aber zuerst habe ich noch etwas wichtiges zu erledigen.


Seien Sie in genau zehn Minuten am verabredeten Treffpunkt!
In genau zehn Minuten! Ich verstehe. Seien Sie vorsichtig, Captain!


Einige Minuten später
Jetzt werde ich Dich erst einmal betäuben, Du hinterhältige Eidechse!
Noch hast Du mich nicht, Du verfluchtes Säugetier!
ZAP!
ZAP!
Aaaarrgh!
Name: ScaleHead
Kriminalaktennummer: SJ-502-Z-4423
Gesucht wegen: Sabotage
Belohnung: 500.000 galaktische Kredite
Nicht schlecht...

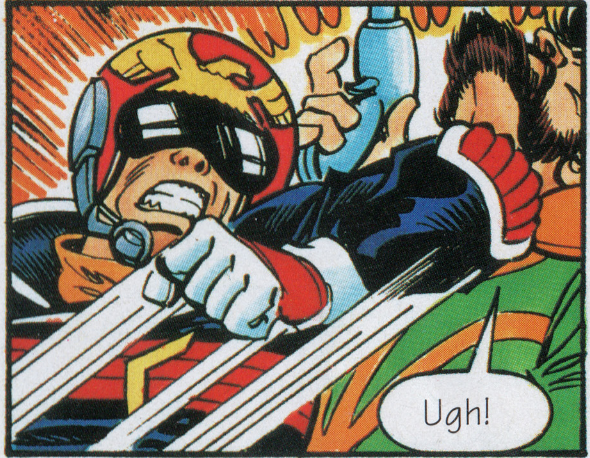

Warte, Falcon! Es war ein Fehler von Dir, meinen Freund gefangen zu nehmen!
Laß ihn sofort frei!

Und sieh zu, daß Du Land gewinnst. Sonst knallt's!

VROOOOOOOM!

Pech gehabt, Samurai! Außerdem ich habe keine Zeit für Verlierer! Man sieht sich!
Niemand ärgert mich unbestraft! Ich werde mich dafür beim F-Zero Rennen rächen!
VROOOOOOO


Bald darauf..
Mute City

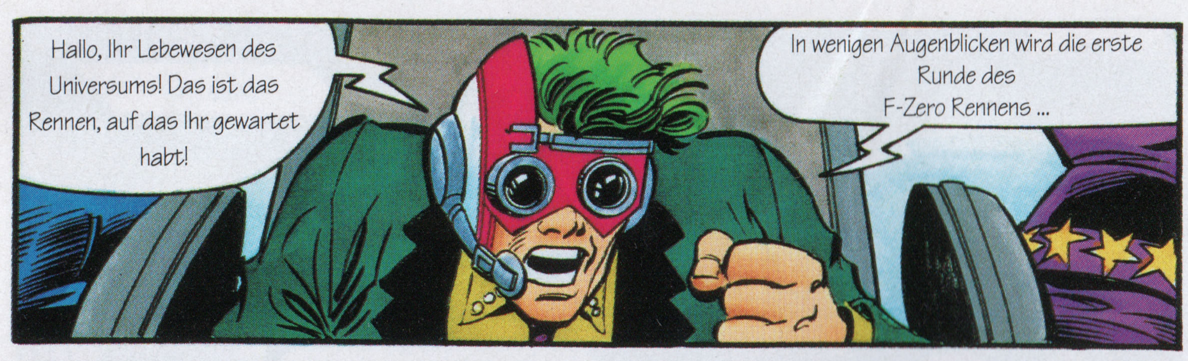

Ich soll mit Ihnen kommen?! Sie müssen verrückt sein - und sehr mutig.
Wirf ihn raus! Diesen Idioten.

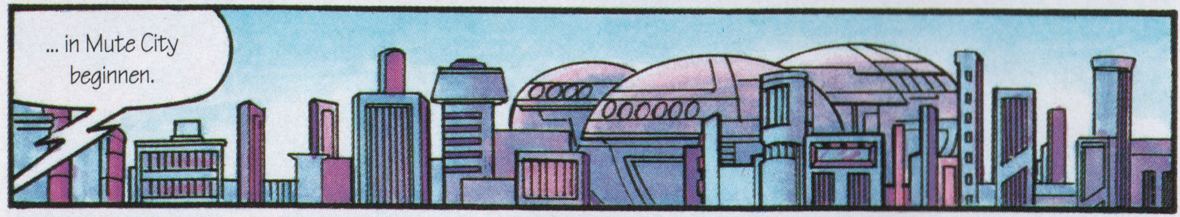

Aack!
BAKO!

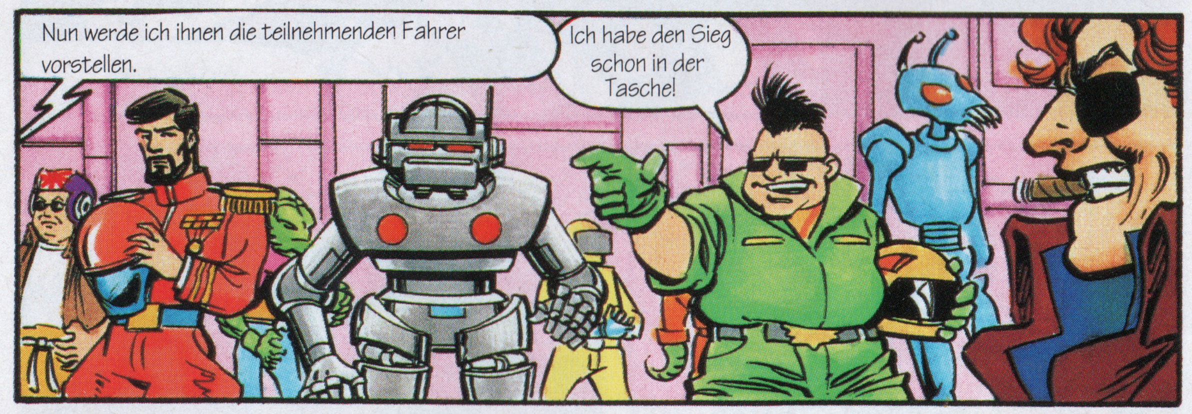

Ugh!

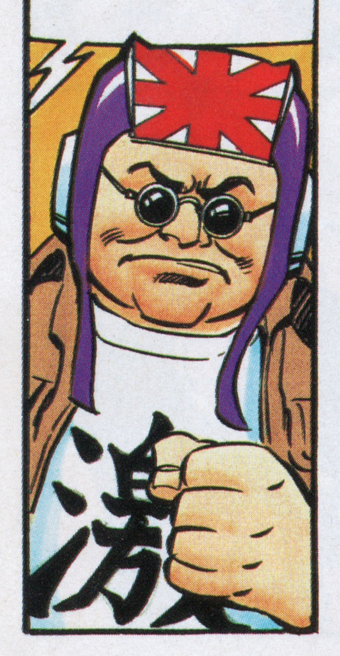

Wer sind Sie? Sie sind kein gewöhnlicher Rennfahrer?!

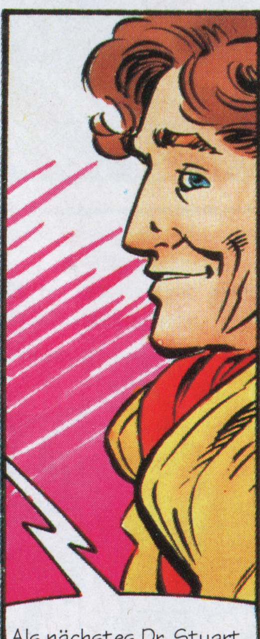

Stimmt. Ich bin der Beste. Beim Fahren und Einsammeln von Abschaum. Sieht so aus, als hätte das Glück Sie verlassen, alter Mann.
WANTED
$15,000,000


Hallo, Ihr Lebewesen des Universums! Das ist das Rennen, auf das Ihr gewartet habt!
In wenigen Augenblicken wird die erste Runde des F-Zero Rennens ...

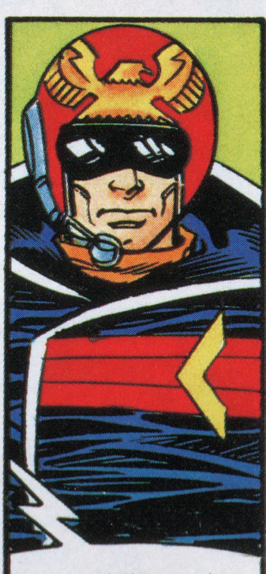

... in Mute City beginnen.


Nun werde ich ihnen die teilnehmenden Fahrer vorstellen.
Ich habe den Sieg schon in der Tasche!


Samurai Goroh hat sich erst in letzter Minute angemeldet. Er fährt den Fire Stingray!


Als nächstes Dr. Stuart, den geschickten Fahrer des Golden Fox...


Der wilde Polipoto Krieger Pico startet in seiner Wild Goose!


Und hier haben wir den Fahrer des Blue Falcon, den berühmten Gangsterjäger Captain Falcon!

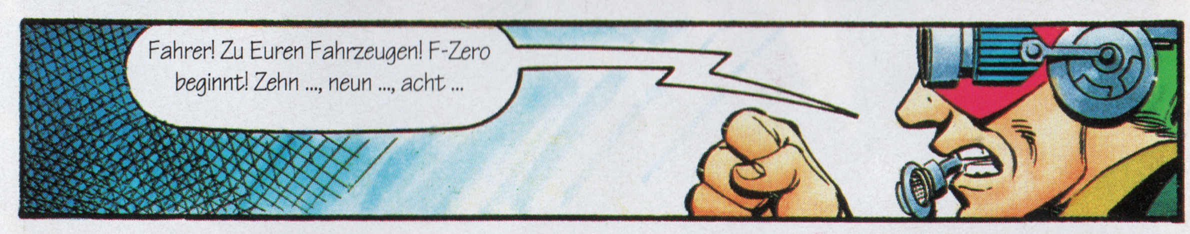

Mit diesen Teilnehmern wird es ein interessantes Rennen geben!

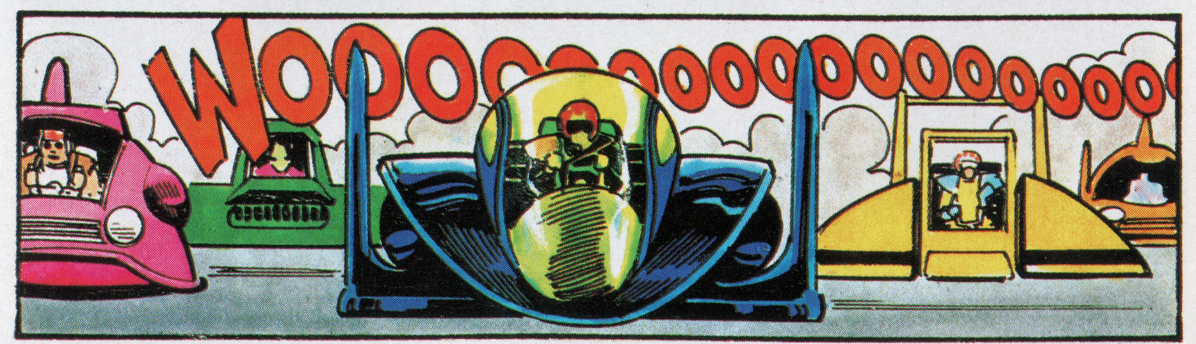

Hallo Falcon! Warum bleibst Du nicht dabei, Dein Geld durch Gauner zu verdienen ...


... und überläßt das Rennen wahren Meistern, wie mir?


Ahh! Die Bahn wird bald von euren Fahrzeugwracks übersät sein. Schon der Gedanke daran läßt mich erzittern. Ich kann es kaum erwarten!


Ihr Kerle solltet lieber euren Schnabel halten.
Das Rennen beginnt!


Fahrer! Zu Euren Fahrzeugen! F-Zero beginnt! Zehn ..., neun ..., acht ...


WOOOOOOOOOOOOOOOOOO



Zur Fortsetzung ... Drücke Start!!

NICHT ZU VERGESSEN ...

Wenn Du das Rennen mit Vollgas (B-Knopf gedrückt halten) beginnst, dann wirst Du mit einem gewaltigen Schub beginnen. Nach dem ersten Antrieb wird es allerdings einen Moment dauern, bis Du wieder beschleunigen kannst.

Während eines Sprunges wird Dein Fahrzeug beim Flug über die Bahn beschleunigt. Nimm also jede Sprungschanze mit! (Sei jedoch vorsichtig, daß Dein Fahrzeug nach dem Flug wieder auf der Fahrbahn landet!)

Wenn Du nach einem Sprung landest, dann drücke auf dem Steuerkreuz nach unten, um den Bug Deines Fahrzeuges nach oben zu richten. Dies verhindert, daß die Aufprallwucht beim Landen Dein Fahrzeug verlangsamt.

Wenn sich Dir ein gegnerisches Fahrzeug von hinten nähert, dann wirst Du durch das CHECK-Signal gewarnt. Versuche es daran zu hindern, Dich zu überholen.

Wenn Dein Fahrzeug an Stabilität verliert und zu schleudern oder rutschen beginnt, dann solltest Du den B-Knopf einen Augenblick loslassen, damit das Fahrzeug wieder seine sichere Fahrweise erlangt.

Das Spiel wird viel beeindruckender sein, wenn Du Dir seine Melodie in Stereo anhörst. Dazu empfehlen wir, ein Stereo AV Kabel zu benutzen, um das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM an Deinen Fernseher anzuschließen.



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintando of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
el.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN